

gebeurt door de VUUR knop van de Joystick in te drukken.

Bij aanvang van het spel verschijnt een keuzescherf. Allereerst geeft u aan met hoeveel spelers u wilt spelen. Zet de knipperende cursor m.b.v. de Joystick op 1 of 2 (al naar gelang uw keuze) en druk daarna de VUUR knop in.

Hierna kunt u de watersnelheid bepalen. Als de cursor op de gewenste snelheid staat, drukt u weer de VUUR knop in. Tenslotte bepaalt u de moeilijkheidsgraad (niveau) en drukt u weer de VUUR knop in.

Het woord SPEL zal nu onderaan uw beeldscherm verschijnen. Door de VUUR knop nogmaals in te drukken laat u het spel beginnen.

Als u eerst een demonstratie wilt kunt u op de RUN/STOP toets drukken.

Tijdens het spel verschijnen regelmatig een jongetje met een emmer en een olifant. Het jongetje gooit zijn emmer water leeg in het zwembad en de olifant leest zijn dorst met water uit het bassin.



WATERFESTIJN
Arcade spel voor de
COMMODORE 64K

INSTRUKTIES

1. Instrukties Voor Het Laden

- a) Kijk of uw cassette volledig teruggespoeld is.
- b) Plug uw Joystick in poort nr. 1 van uw COMMODORE.
- c) Kontroleer of de cassette helemaal teruggewonden is.
- d) De volgende boodschap zal op het scherm verschijnen:

PRESS PLAY ON TAPE

Als deze boodschap is verschenen drukt u op de PLAY toets van uw cassettereorder.

- e) Het scherm zal voor ongeveer 15 seconden blanco worden en daarna de volgende boodschap geven:

SEARCHING FOUND

Na enige seconden zal het beeldscherm weer blanco worden en zal de cassettereorder het laden hervatten. Het laden vergt enige minuten.

Na het titelscherm verschijnt een scherm (met een korte uitleg) waarop u aan kunt geven met hoeveel per-

sonen u wilt spelen, wat de snelheid van het water moet zijn en de gewenste moeilijkheidsgraad. Voor het spelen van WATERFESTYN hebt u een Joystick nodig.

2. Het spelen van WATERFESTIJN

Het spel wordt met 2 spelers gespeeld. Als u bij AANTAL SPELERS voor 1 kiest dan is de computer uw tegenspeler. Deze zal dan altijd speler 2 (de bovenste) besturen.

Speler 1 verdedigt twee in het zwembad zwemmende dieren (een vis en een zwaan). Het bassin mag niet leegraken want dan gaat de vis dood, maar het mag ook niet overlopen want dan ontsnapt de zwaan.

Speler 2 probeert juist het zwembad of leeg te laten lopen of te vol te maken.

Elk spel duurt 60 seconden. Als speler 1 er in slaagt deze 60 seconden te overleven dan is hij de winnaar.

Beide spelers hebben de beschikking over een aantal kranen die zij naar keuze kunnen openen of dichtdraaien. Het openen en/of sluiten van de kranen